

Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры «Банк»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры(игровые действия	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
<p>Цель: использование возможностей сюжетно-ролевой игры в обогащении представлений детей о финансовой грамотности.</p> <p>Задачи: Закреплять представления детей о разных операциях в банке: кредиты, вклады, займы, оплата платежей. Побуждать детей совершать элементарные финансовые операции, выполняя игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом: умение считать в пределах двадцати (оформление</p>	<p>Загадки о банке и банковских терминах; беседа: о профессиях, финансовых операциях; экскурсия в банк; беседа с детьми «Как я с мамой ходил в банк»; рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе в банке.</p>	<p>Директор банка, кассир – операционист, уборщица, охранник.</p>	<p>Воспитатель при помощи помощника воспитателя или второго воспитателя показывает модель проигрывания сюжета конкретной игры (В данном случае модель №1 «банк»), дети участвуют в проигрывании модели в виде косвенных участников. Затем воспитатель обозначает детям проблемную ситуацию (оплата коммунальных услуг, оформление кредита или вклада), после чего обговаривают пути ее решения и способы развертывания сюжета. Затем, при помощи технологической карты дети распределяют роли, подбирают необходимые атрибуты, и начинают игру. Воспитатель</p>	<p>«Оформление кредита», «Оформление вклада», «Оплата коммунальных услуг», «Переводы».</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (магазин, туристическое агенство), правильно распределять при</p>	<p>Пластиковая раздвижная ширма, макет бумажной ширмы на липучках, деньги, бланки, касса, банковские карты, банкомат, стол.</p>

<p>кредитов, переводы, вклады, плата по счетам).</p> <p>Развивать логическое и финансовое мышление, кругозор детей.</p> <p>Формировать правильное отношение к деньгам как к предмету жизненной необходимости.</p> <p>Активизация словаря: счёт в банке, банкомат, кредит, вклад, займы, кредитная карта, договор, операционист, заработная плата, коммунальные платежи, переводы.</p>			<p>осуществляет косвенное руководство, включаясь в игру в той или иной роли виде разных персонажей. После завершения игры, согласно технологической карты, дети наводят порядок, убирают атрибуты по своим местам.</p> <p>Вариативность игры: из кейса выбираются две или три игры и разыгрываются одновременно.</p> <p>Например, в банке большая очередь и клиент идет в почтовое отделение для оплаты коммунальных платежей или осуществления перевода.</p>		<p>этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	--	--	---	--